

---

# PERSONAS

## FIKTIVE ENDBENUTZER

---

EINE PERSONA IST EIN **STECKBRIEF**, DER EINEN PROTOTYPISCHEN VERTRETER EINER (BENUTZER-)GRUPPE BESCHREIBT. SIE HILFT DABEI, SICH DIESE PERSON KONKRET VORZUSTELLEN ZU KÖNNEN. DAZU VERWENDET SIE EIN BILD DER PERSON, GIBT IHR EINEN NAMEN UND BE-SCHREIBT SIE ANHAND PERSÖNLICHER UND BERUFLICHER CHARAKTERISTIKEN.

BESONDERS IN DER AGILEN SOFTWARE-ENTWICKLUNG SOWIE BEI MARKETING- UND DESIGN-AGENTUREN SIND PERSONAS BELIEBT.

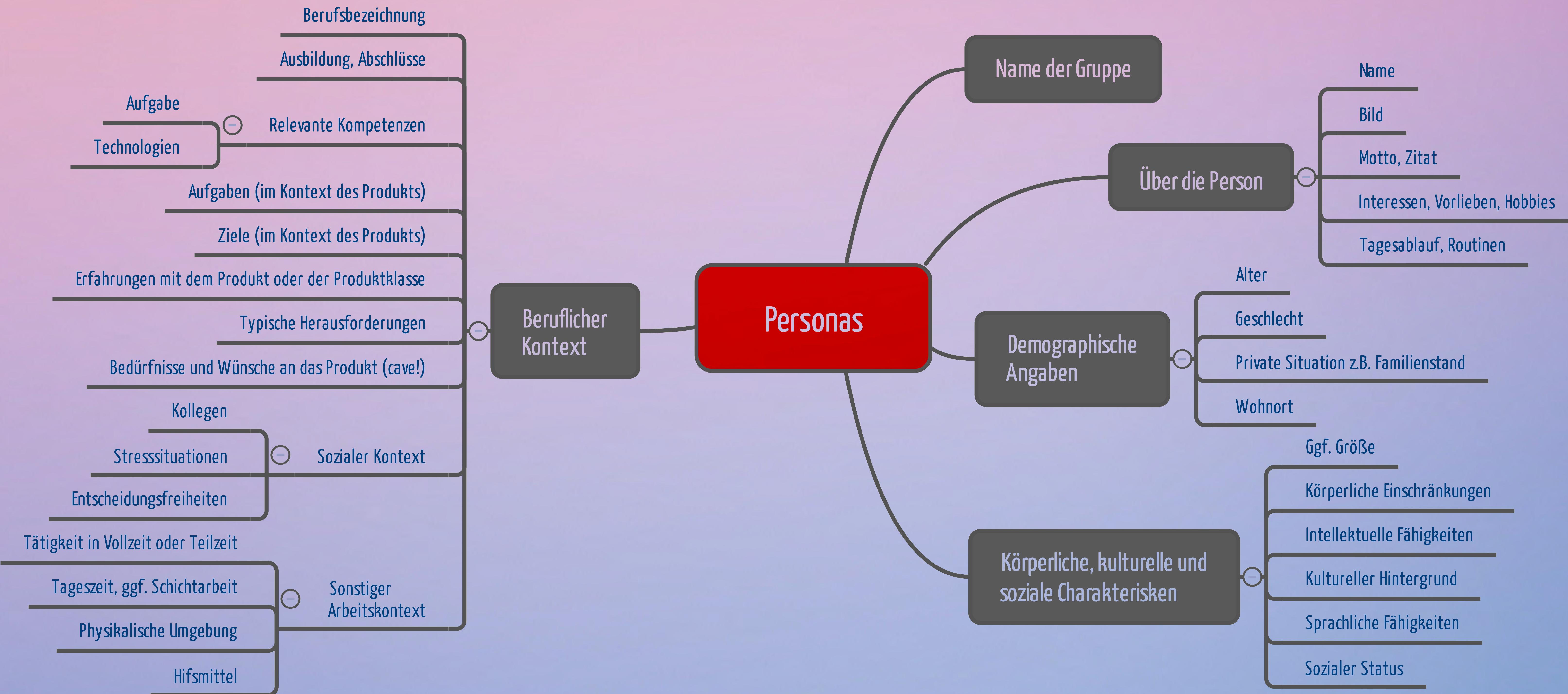
---

WAS

DIE FIKTIVE PERSONEN WIRD ANHAND VON  
**ATTRIBUTEN UND CHARAKTERISTIKEN** BE-  
SCHRIEBEN. WELCHE DIESER ATTRIBUTES TAT-  
SÄCHLICH GENUTZT WERDEN SOLLTEN, HÄNGT  
VOM KONTEXT AB.

---

WIE



# WIE

# **BEISPIELE**

---

# HÖRSPIEL SPUKGESCHICHE

---

## Aurelio

Aurelio ist 11 Jahre alt und geht in Wädenswil in die 5. Klasse. Er ist ein faszinierter Abenteurer, in seiner Freizeit geht er in die Cevi und spielt Handball. Begeistert hört er normalerweise im Bett vor dem Einschlafen die drei Fragezeichen, oder auch die drei Ausrufezeichen auf Spotify. Seine Mutter, Alexandra, möchte ihrem kleinen Aurelio eine möglichst abwechslungsreiche und spannende Kindheit bieten und unterstützt deshalb die ganze Sache mit dem Podcast.

Aurelio tauscht sich in der Schule oft mit seinen Freunden über verschiedenste Geschichten aus und zusammen versuchen sie, diese in der Pause nachzuspielen. Besonders fasziniert ist er von Geschichten, in welchen es unheimlich und etwas gefährlich wird. Ein richtiger Abenteurer!



PERSONA FÜR EINE HÖRSPIELPRODUKTION. ES IST ERKENNBAR WELCHE INHALTLICHEN UND TECHNISCHEN ANFORDERUNGEN DAS FINALE PRODUKT AUFWEISEN MUSS UM DIE PERSONA ANSPRECHEN ZU KÖNNEN. EBENSO IST UMRISSEN WIE UND WANN DIESES KONSUMIERT WIRD.

Für wen produzieren wir unser Hörspiel? Die passenden Personen helfen uns bei der Umsetzung.



**Name:** Lisa Hörer

**Alter:** 16 Jahre

**Ausbildung/Berufsstand:** Lisa ist im ersten Lehrjahr ihrer Lehre als Flugzeugmechanikerin. Neben der Berufsschule absolviert sie auch die BMS. Nicht gerade selten kommt es vor, dass sie mehrere Prüfungen und Aufgaben innert einer Woche machen muss. Deshalb ist sie nicht nur in der Schule mit diesen Aufgaben beschäftigt, sondern auch ein Grossteil ihrer Freizeit muss sie für schulische Arbeiten hergeben. Als Ausgleich zu dem ganzen schulischen Stress hört sie gerne Musik oder Hörspiele. Besonders auf ihrem langen Schulweg konsumiert sie regelmässig Hörbücher und Kurzgeschichten.

**Interessen:** Lisa interessiert sich für alle möglichen Flugobjekte. Daher war für sie auch klar, dass sie die Lehre als Flugzeugmechaniker absolvieren will. Vor allem Themen, die sich mit dem Weltraum beschäftigen, faszinieren Lisa seit ihrer Kindheit.

**Lifestyle:** Als Teil der Generation Z ist Lisa täglich mehrere Stunden im Netz. Auch Musik und Hörspiele konsumiert sie am liebsten online. Sie besitzt bereits seit mehreren Jahren ein Abo für Spotify Premium, welches sie für das Hören von Musik und Hörspielen verwendet.

## HÖRSPIEL SCI-FI

---

ES IST ERKENNBAR DASS SICH DIE PERSONA TÄGLICH GESCHICHTEN ZU “FLIEGEN” UND “WELT-ALL“ ANHÖRT. DIE DRAMATURGIE MUSS SOMIT MIT EINEM ÜBERRASCHENDEN TWIST, AUSSCHLIESSLICH FÜR EINE BESTIMMTE PLATTFORM UND GÄNGIGE IN-EAR-KOPFHÖRER OPTIMIERT WERDEN.

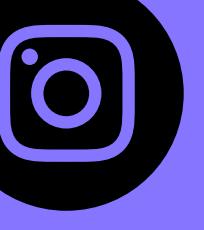
**Severin  
Baumann**



ist im 3. Lehrjahr in der Ausbildung zum Mediamatiker EFZ (mit BMS) | arbeitet in der Kommunikations- & Marketingabteilung der CEHA-Versicherungsgesellschaft | möchte nach seinem Lehrabschluss irgend etwas mit "Design & Informatik" studieren | wohnt mit seiner Schwester und Gigi (Hund) bei seiner Mutter | fotografiert immer ohne Kamerastativ | bestellt Pizzas für die Klasse via app bereits am Vormittag | bezahlt mit TWINT | fährt mit dem eBike zur Arbeit | zockt seit dem ersten Lockdown online | benutzt morgens die Fähre von Stäfa nach Wädenswil | trägt NASA-T-Shirts | hat ein Spotify-Premium-Abo | hat sich für den Fernunterricht ein eigenes Podcastset inkl. Kopfhörern angeschafft | mag QR-Codes.

**„  
ich mag's  
technisch  
UND einfach  
“**

Technisches Arbeiten	<div style="width: 80%; background-color: #6A5ACD2;"></div>
Konzeptionelles Arbeiten	<div style="width: 40%; background-color: #6A5ACD2;"></div>
Eigenes Zeitmanagement	<div style="width: 70%; background-color: #6A5ACD2;"></div>
Arbeitsstruktur	<div style="width: 90%; background-color: #6A5ACD2;"></div>
Arbeiten im Team	<div style="width: 30%; background-color: #6A5ACD2;"></div>

sevi\_klickt  


sevi\_snapt  


sevi\_hubt  


## MMT-WEBSITE

---

PERSONAFÜRDIETWICKLUNG VON UI & UX EINER INFORMATIONSWEB SITE FÜR SCHULISCHES FILM-, FOTO- UND AUDIOEQUIPMENT. ES KANN ENTNOMMEN WERDEN WELCHE VISUELLEN ANSPRÜCHE DIE PERSONA AN DAS UI HABEN KÖNNTE & WELCHE BEDIENUNGSTANDARDS ERFÜLLT SEIN MÜSSEN.

## Stefan Kathriner

Ist in Olten aufgewachsen | hat 1991 die Lehre als Elektromechaniker abgeschlossen | hat berufsbegleitend das Technikum in Horw (LU) absolviert | hat ein 20 % Pensum als Berufskundelehrperson | spielt seit 17 Jahren in einer Band (zusammen mit Dänu & Mike) | ist Windows-User aus Überzeugung | hat ein Familienfoto (Ferien in Kroatien, 2013) als Hintergrundbild auf dem Laptop | fährt zwischen Mai und September bei Schönwetter mit seinem Chopper.



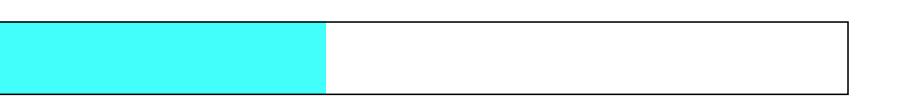
“  
*ich bin direkt  
und technik-  
interessiert*  
“

per japanischer Herkunft an die Berufsschule | fragt sich manchmal wo das noch hinführen soll | geht mittwochs alleine joggen | liest Reise-Blogs | investiert regelmässig in seine Fotoausstattung | ist im Verein “heute kocht mann” | hat eine Hobby-Werkstatt inklusive Lötstation.

### Technisches Arbeiten



### Konzeptionelles Arbeiten



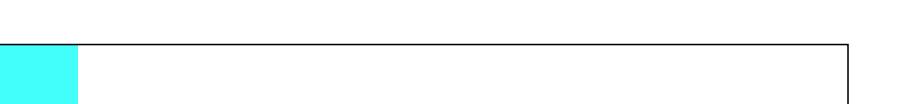
### Handwerk



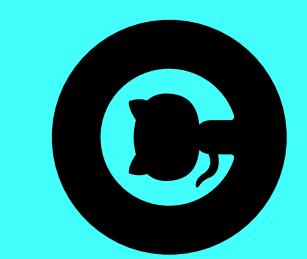
### Ideenreichtum



### Eigenes Zeitmanagement



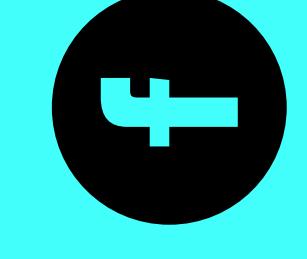
Coding\_Wolf



SteKa Photography



Stefan.Kathriner



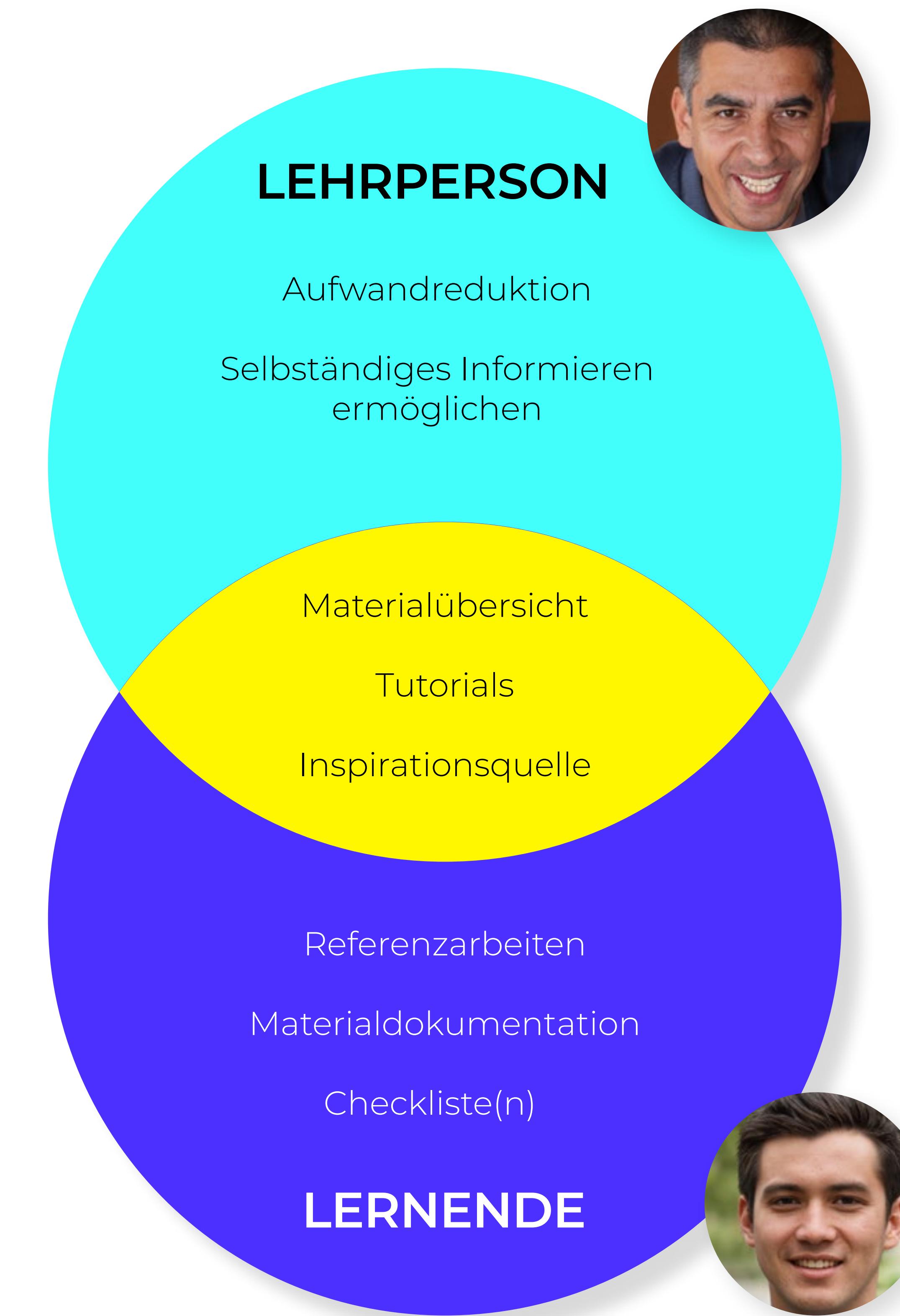
# MMT-WEBSITE

—  
PERSONAFÜR DIE ENTWICKLUNG VON UI & UX EINER INFORMATIONSWEB SITE FÜR SCHULISCHES FILM-, FOTO- UND AUDIOEQUIPMENT.

# ZIELFORMULIERUNG – EVALUATION

Es soll eine Website erstellt werden, welche den Lernenden und Lehrpersonen gleichermaßen als Informationsquelle zu bestehendem Multimediatechnik-Equipment dienen soll. Ferner sollen folgende Informationen von den Lernenden selbstständig, zeit- und ortsunabhängig abgerufen werden können:

- Materialübersicht (welches Material ist vorhanden?)  
    → **WAS**
  - Materialbedienung (wie muss das Material angewendet werden?)  
    → **WIE**
  - Verwendungszweck (wozu könnte das Material eingesetzt werden?)  
    → **WOZU**



# MMT-WEBSITE

# ÜBERSICHT / VERGLEICH ZU INDIVIDUELLEN ANFORDE- RUNGEN AN SELBE WEB- SITE AUS SICHT VON ZWEI PERSONAS.

PERSONAS SIND EINE METHODE ZUM CHARAKTERISIEREN UND DOKUMENTIEREN VON FIKTIVEN ENDVERWENDERN. **PERSONAS ERSETZEN KEINE SYSTEMATISCHE ERHEBUNG DER ANFORDERUNGEN AN EIN PRODUKT.** PROJEKTLEITER SOLLTEN DESHALB FÜR JEDES PROJEKT MEHR ALS EINE PERSONA PRO BENUTZERGRUPPE SPEZIFIZIEREN.

---

# RISIKEN

---

# PERSONAS

## FIKTIVE ENDBENUTZER

---